

NINTENDO DS™

GOLDENEYE

ROGUE AGENT™

INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

EmuMovies



PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions

Eye or muscle twitching

Loss of awareness

Altered vision

Involuntary movements

Disorientation

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.



THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



Wireless DS
Single-Card
Download Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.



Wireless DS
Multi-Card
Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.



LICENSED BY



NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2004 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

STARTING THE GAME	3
COMPLETE GAME CONTROLS	4
SETTING UP THE GAME	8
PLAYING THE GAME	10
GAME MODES	15
LIMITED 90-DAY WARRANTY	20

For more info about this and other titles, check out EA GAMES™ on the web at www.eagames.com.

STARTING THE GAME NINTENDO DS™

1. Turn OFF your Nintendo DS™ system by pressing the Power Button. Never insert or remove a Nintendo DS Game Card when the power is ON.
2. Insert the *GoldenEye: Rogue Agent*™ Game Card into the Game Card slot on the Nintendo DS. To lock the Game Card in place, press firmly.
3. Turn ON your Nintendo DS by pressing the Power Button. The Legal screen appears.
4. When the Title screen appears, touch the Touch Screen to advance to the Main menu.

CAUTION - Stylus Use

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.

COMPLETE GAME CONTROLS













NOTE: Menu controls are confirmed via the Touch Screen.

GAMEPLAY CONTROLS

There are two sets of control configurations: Touch Screen and Button. The Thumb configuration (below) is the default setting. You can change your controls settings in the Options menu (see p. 9).

TOUCH SCREEN CONFIGURATION

ACTION	THUMB	NINTENDO DS STYLUS
Move	+ Control Pad  or X Button/ B Button	+ Control Pad  or X Button/ B Button
Strafe	+ Control Pad  or A Button/ Y Button	+ Control Pad  or A Button/ Y Button
Turn left/right	Touch Screen 	Touch Screen 
Toggle crouch	+ Control Pad  twice or B Button twice	+ Control Pad  twice or B Button twice
Look up/down	Touch Screen 	Touch Screen 
Left hand trigger/Melee attack	L Button	L Button or R Button
Throw grenade	L Button	Touch Left Weapon icon on Touch Screen
Activate sniper scope (on two-handed weapon when available)	L Button or touch Left Weapon Scope icon on Touch Screen	Touch Left Weapon Scope icon on Touch Screen
Right hand trigger/ Melee attack	R Button	R Button or L Button
Pick up weapon in left/right hand	Touch left/right weapon on Touch Screen	Touch left/right weapon on Touch Screen
Reload	Touch left/right ammo level indicators on Touch Screen	Touch left/right ammo level indicators on Touch Screen

Drop weapon	Double touch left or right weapon on Touch Screen	Double touch left or right weapon on Touch Screen
Activate machine trap/Take hostage/Throw hostage (when indicated)	SELECT	SELECT
Activate GoldenEye abilities	Touch ability icon on Touch Screen	Touch ability icon on Touch Screen
Pause menu	START	START

NOTE: In the Stylus Configuration, you can customize which weapon each button fires. To do this, tap the arrows at the bottom of the Touch Screen. A left arrow fires the left weapon, a right arrow fires the right arrow and tapping both arrows fires both weapons simultaneously.

BUTTON CONFIGURATION

Choose left- or right-handed button control

ACTION	LEFT BUTTONS	RIGHT BUTTONS
Move	X Button/ B Button	+ Control Pad ↑
Strafe	A Button/ Y Button	+ Control Pad ↔
Turn left/right	+ Control Pad ↔	A Button/ Y Button
Toggle crouch	B Button twice	+ Control Pad ↓ twice
Look up/down	+ Control Pad ↑	X Button/ B Button
Left hand trigger/Throw grenade/Melee attack	L Button	L Button
Activate sniper scope (on two-handed weapon when available)	L Button	L Button

Right hand trigger/ Melee attack	R Button	R Button
Pick up weapon in left/right hand	Touch left/right weapon on Touch Screen	Touch left/right weapon on Touch Screen
Reload	Touch left/right ammo level indicators on Touch Screen	Touch left/right ammo level indicators on Touch Screen
Drop weapon	Double touch left or right weapon on Touch Screen	Double touch left or right weapon on Touch Screen
Activate machine trap/Take hostage/Throw hostage (when indicated)	SELECT	SELECT
Activate GoldenEye abilities	Touch ability icon on Touch Screen	Touch ability icon on Touch Screen
Pause menu	START	START

NOTE: Control configurations can be switched during gameplay in Multi-Card Play and Single-Card Play modes by tapping the single-character buttons at the top of the Touch Screen (T = Thumb, S = Stylus, L = Left, and R = Right).

SETTING UP THE GAME

At the Title screen, use the Nintendo DS stylus to select TOUCH HERE TO START to advance to the Main menu.

MAIN MENU

CAMPAIGN

Rise through the ranks of the Bond underworld and become the ultimate villain by successfully completing each mission. Each subsequent mission is unlocked once you have beaten the preceding one. Between missions, test your new GoldenEye upgrade in one of Scaramanga's Virtual Training arenas. The more you complete, the more arenas are unlocked.

VIRTUAL TRAINING

Hone your lethal edge at any time in one of Scaramanga's Virtual Training arenas. Play solo and test your skills against virtual incarnations of James Bond's greatest foes, or challenge up to seven friends in wireless battles (see p. 16). As you progress through Campaign mode, further Virtual Training arenas are unlocked.

OPTIONS

Customize sound and control options in *GoldenEye: Rogue Agent*™.

- © To start a game in Campaign mode (p. 15), use the stylus to select CAMPAIGN on the Touch Screen.
- © To start a game in Virtual Training mode (p. 16), use the stylus to select VIRTUAL TRAINING.

OPTIONS

- © To access the Options menu, select **OPTIONS** in the Main menu or press **START** during gameplay and select **OPTIONS**

NOTE: Default options are listed in **bold** type.

- © To adjust the volume balance between the in-game music and sound effects, slide your stylus across the volume bar on the Touch Screen.
- © To adjust the backlight use the stylus to select **ON** or OFF.
- © Select **CONTROLS** to toggle between the **THUMB**, **L BUTTON**, **R BUTTON**, or **STYLUS** control configuration, invert the vertical axis controls (pressing the **+Control Pad** **↑** results in you looking down), toggle auto aim (automatically locks your weapon on the nearest target) and auto level (keeps your viewpoint stable) **ON/OFF**, or adjust touch sensitivity.
- © To confirm your changes, select **DONE**.

PLAYING THE GAME

Ruling the Bond underworld requires a cool head, an accurate aim, and a fearless demeanor. The help of a few ruthless friends doesn't hurt either.

GAME SCREEN

Damage direction
indicator

Directional indicator

Left hand equipped
weapon

GoldenEye menu

Armor

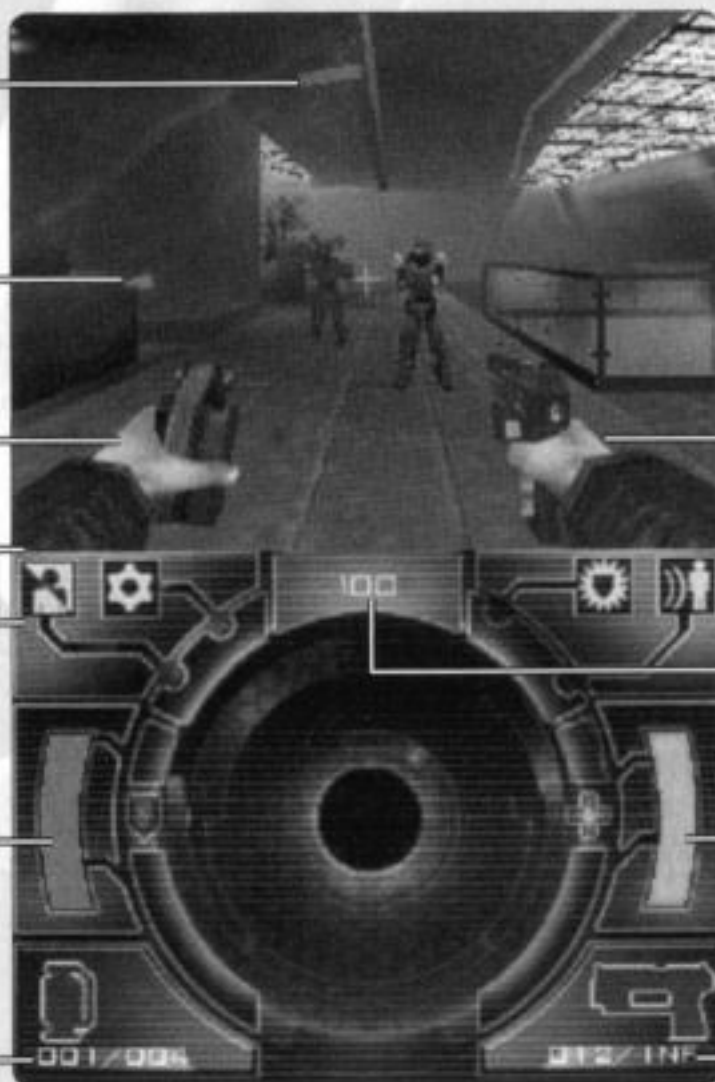
Left hand ammo
remaining

Right hand equipped
weapon

Power charge timer

Health

Right hand ammo
remaining



HEALTH AND ARMOR

HEALTH

Your health is measured by the curved green bar on the right side of the Touch Screen.

- ⦿ When you are fired upon, a red flash appears on the screen, indicating that you've been hit. As you take damage, your health is depleted. If you avoid taking damage for several seconds your health begins to replenish itself.
- ⦿ The meter turns red when your health becomes low. If your health runs out completely, you are defeated and must resume the mission from an earlier starting point.

ARMOR

Your armor level is measured by the curved blue bar on the left side of the Touch Screen.

- ⦿ To replenish your armor level, acquire armor vests. Some enemies carry a spare armor vest which you can acquire once you have dispatched them.

TIP: Use precise shots to eliminate enemies cleanly and maximize the value of the armor they may be carrying. The more bullets you fire into an enemy, the more you degrade his spare armor. Precise shots will also earn you Rogue Bonus points (for more information, see p. 14).

WEAPONS HANDLING

As a rogue agent you carry the SPEC-9 personal side-arm. This light weapon can never be dropped and always has ammunition.

- ⦿ You may pick up additional weapons during a mission, but only Type-S Frag grenades (in your left hand) and the SPEC-9 (in your right hand) can be holstered. When your left or right hands are free, these two weapons are automatically equipped. All other weapons are dropped when you pick up a new weapon.
- ⦿ Some weapons are small and can be fired one-handed while other weapons are heavier and require both hands.
- ⦿ If a two-handed weapon has a recon scope, activate the feature by touching the Left Weapon Scope icon on the Touch Screen or by pressing the **L** Button if you are using a button control configuration.

RIGHT HAND

- ⊙ To fire your right hand weapon, press the **R** Button.
- ⊙ To pick up a new weapon in your right hand, touch the right weapon indicator on the Touch Screen.
- ⊙ If no other weapon is equipped in your right hand, your SPEC-9 personal sidearm is automatically equipped.

LEFT HAND

- ⊙ To fire your left hand weapon, press the **L** Button.
- ⊙ You can throw grenades only if your left hand is free of other weapons.
- ⊙ To pick up a new weapon in your left hand, touch the left weapon indicator on the Touch Screen.

HAND-TO-HAND ATTACKS

Sometimes the best option at close range is your bare hands.

- ⊙ Melee attacks directly damage an enemy's health.
- ⊙ To subdue an enemy by hand, press the **R** Button or **L** Button to strike your opponent until he is stunned (usually one or two strikes). Once stunned, press the **R** Button or **L** Button again to knock your enemy out.

TIP: Heavily-armored enemies can withstand multiple melee attacks before being stunned. When close to such an enemy, back out of melee range and use your weapons.

HOSTAGE TAKING

When cover is scarce, using enemies as human shields is an efficient way of protecting yourself and dispatching your opponents.

- ⊙ To take a hostage, move within melee range of your opponent, then press the **R** Button or **L** Button to stun your opponent with a hand-to-hand attack. Then, press **SELECT** to take a stunned opponent hostage.
- ⊙ Hostages can be thrown by pressing **SELECT**.

USING MACHINE TRAPS

Machine traps—elements in the environment that can be used to defeat opponents—are located throughout the game.

© When the prompt appears, press **SELECT** to activate a machine trap.

TIP: Be cautious around machine traps. Your enemies may decide to use them against you.

USING THE GOLDENEYE

Your GoldenEye can be upgraded with the ability to shield you from gunfire, see enemies through walls, and more. As you progress through Virtual Training in Campaign mode, these are awarded to you by Francisco Scaramanga.



© To use your GoldenEye, select the GoldenEye ability you wish to use on the Touch Screen.

GOLDENEYE UPGRADES

MRI VISION Detect an opponent's presence through walls and other obstacles.

EM HACK Tamper with weapons and remote control electronics.

MAGNETIC POLARITY SHIELD Deflect bullets and other attacks or discharge into enemies with melee attacks.

MAGNETIC INDUCTION FIELD Throw enemies to their doom by pressing **SELECT**.

ROGUE SCORING

At the end of each mission you are scored on how well you completed your assignment. Your Rogue Score is the sum of the total eliminations you accomplished during the mission plus several bonuses.

You can increase your overall score by earning bonuses in the following areas.

ACCURACY Awarded for achieving a high percentage of accuracy.

DIFFICULTY Flat bonus awarded for playing at an increased difficulty level.

ROGUE Awarded for particularly evil or creative eliminations, precise shots, melee knockouts, or defeating enemies through the use of a machine trap.

PAUSE MENU

⊙ To pause the game, press **START**.

⊙ From the Pause menu you can read mission objectives, adjust options, restart the mission, or quit the game and return to the Main menu.

GAME MODES

CAMPAIGN

Defeat six globe-spanning missions of demolition and vengeance in order to rule the Bond underworld.

NOTE: Any characters, Virtual Training arenas, or weapons that you unlock through Campaign mode play are automatically saved for you, and available each time you play once they are unlocked.

To start a new game in Campaign mode:

1. Use the stylus to select CAMPAIGN in the Main menu.
2. Select NEW GAME.
3. Touch a slot to which to save your game—A, B, or C—in order to highlight it, then touch CREATE.
4. Select your difficulty—EASY, NORMAL, HARD, or YOU ONLY LIVE ONCE (you must beat the mission with only one life).
5. Your Mission Objectives are displayed on the Touch Screen. The top screen offers a secret dossier with key elements from the Mission. Press the Touch Screen to begin.

NOTE: The option to play in You Only Live Once mode is only available after winning the game on the Hard difficulty setting.

To load a saved game:

1. Use the stylus to select CAMPAIGN in the Main menu.
2. Select LOAD GAME.
3. Touch a game save slot—A, B, or C—in order to highlight it, then touch LOAD.
4. Your Mission Objectives are displayed on the Touch Screen. The top screen offers a secret dossier with key elements from the Mission. Press the Touch Screen to begin.

VIRTUAL TRAINING

Virtual Training mode was designed by Scaramanga to help you perfect the use of your GoldenEye abilities. Take on virtual incarnations of the toughest Bond villains in some familiar locations from the Bond underworld and see how you fare. Choose to play solo or challenge friends using DS Wireless Communications.

SINGLE PLAYER

Single Player Virtual Training mode pits you against AI-controlled enemies in arena-style gameplay.

To start a Single Player Virtual Training mode game:

1. Use the stylus to select SINGLE PLAYER in the Virtual Training menu. The Single Player Skirmish menu appears.
2. Use the stylus to select an available arena, weapons configuration, and enemy character.
 - Ⓢ Characters, weapons, and arenas that you cannot use appear with a padlock icon over their images. Unlock these by playing through the CAMPAIGN missions at different difficulty settings.
 - Ⓢ To adjust the game rules, set the time limit, or determine the number of eliminations needed, select SETUP.
3. Use the stylus to select START. Gameplay begins.

You can alter the rules for some Virtual Training games by selecting SETUP and scrolling through the following options under the Rules heading.

NORMAL

A standard Virtual Training game with a normal difficulty level and no GoldenEye functionality.

GOLDEN GUN

A golden gun is hidden in the level.

YOU ONLY LIVE TWICE

You possess only two lives.

LICENSE TO KILL

Each weapon eliminates an opponent with only one shot.

MRI ONLY

You are equipped with a Spec-9 handgun (with a Mag Rail available) and MRI GoldenEye powers. Your opponents have the ability to shoot and eliminate you with one shot.

SHIELD ONLY

Begin the game with a Spec-9 handgun and only the Magnetic Polarity Shield GoldenEye power available to you.

EM HACK ONLY

Begin the game with a Spec-9 handgun and only the EM Hack GoldenEye power available to you.

MAG FIELD ONLY

Begin the game with a Spec-9 handgun and only the Magnetic Induction Field GoldenEye power available to you.

GOLDENEYE

All GoldenEye powers are available.

MULTI-CARD PLAY (MULTIPLAYER)

Go head-to-head with up to three friends using Nintendo DS Wireless Communications in one of Scaramanga's Virtual Training arenas. Each player must own a *GoldenEye: Rogue Agent* Game Card for the Nintendo DS in order to play in Multi-Card Play mode.

To host a Multi-Card Play game:

1. Use the stylus to select MULTI-CARD PLAY in the Virtual Training menu.
 2. Select HOST GAME.
 3. Choose between a TEAM SHOWDOWN, SHOWDOWN, TUG OF WAR, or DOMINATION style game.
 4. Select a character to play as and an unlocked arena to host your game in.
(**NOTE:** Tug-of-War is only played in the Transit Tunnel arena.)
- © To adjust the game rules, set the time limit, and determine the number of eliminations needed in Showdown and Team Showdown games, select SETUP.
5. The top screen displays your character portrait as well as three blank portraits. As your friends select JOIN GAME, their characters appear in the blank portrait slots. When all the players that you are gaming with have appeared, select START GAME.

TEAM SHOWDOWN

Play co-operatively in two teams. The team that is the first to achieve the specified number of eliminations wins. (**NOTE:** The game host can change the number of eliminations needed in the Setup screen.)

SHOWDOWN

A free-for-all style arena game where the first person to achieve the specified number of eliminations wins the game.

TUG-OF-WAR

This arena is split into three chambers. Your base (red) is in the chamber at one end, your opponent's (blue) is at the other end. A rail track runs from your base, through the center chamber, to your opponent's. In the center chamber is a rail cart containing a bomb. Above the track are a series of switches that only activate if the train is in that chamber. If you hit a switch, the train rolls towards your opponent's chamber. If your opponent hits a switch, it rolls towards your chamber. Whoever manages to get the cart to their opponent's base three times wins.

DOMINATION

You and your enemy each begin the game with 200 points. Throughout the arena there are colored pads, representing the color of each of your teams. If you stand on a pad, it turns to your color (either red or blue). As you increase the number of pads in the arena that are your color, your points decrease. If you can reduce your score to zero, you win.

NOTE: In team-based games, the game host automatically joins Team A. The first player to join is assigned to Team B. If a third player joins they are assigned to Team A, and a fourth player joins Team B.

To join a Multi-Card Play game:

1. Use the stylus to select MULTI-CARD PLAY in the Virtual Training menu.
2. Select JOIN GAME.
3. Chose a character to play as.
4. The bottom screen shows the wireless multiplayer games that are available for you to join. Touch the name of the game you want to join then select JOIN GAME. Gameplay begins.

NOTE: *GoldenEye: Rogue Agent* uses the name of each Nintendo DS™ for identifying available games, or identifying players during multiplayer games.

SINGLE-CARD PLAY (MULTIPLAYER)

Play a Virtual Training mode game over Nintendo DS™ Wireless Communications with up to seven friends. Only the host of the game needs to own a *GoldenEye: Rogue Agent* Game Card for the Nintendo DS in order to play in Single-Card Play mode. This is a custom level deathmatch without rules. The fastest gun and the most devious rogue agent to acquire the most number of eliminations before the time runs out is the winner.

To host a Single-Card Play game:

1. Use the stylus to select SINGLE-CARD PLAY in the Virtual Training menu.
2. Your DS automatically finds other players looking for a Nintendo DS Download game to play. Any players it finds are listed on the top screen.
3. Select START GAME once all of your friends have connected, and the custom level is automatically sent to your friends via wireless communications.
4. When the download is complete, the match begins.

NOTE: It may take several minutes to send data to other players. Keep all the Nintendo DS systems close together to ensure a strong connection.

How your friends can play a Single-Card Play game with you:

1. Each friend powers off his or her Nintendo DS™ and switches it back on again.
2. When the clock appears on the top screen, each friend touches the icon marked "DS Download Play" on the Touch Screen.
3. The Single-Card Play level is now sent from your *GoldenEye: Rogue Agent* game to each friend of yours who is in range. This will take several minutes, so please be patient.
4. The game begins when the game host selects START GAME.

LIMITED 90-DAY WARRANTY

Electronic Arts Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "**Recording Medium**") and the documentation that is included with this product (the "**Manual**") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect. This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

RETURNS WITHIN THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

RETURNS AFTER THE 90-DAY WARRANTY PERIOD

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

Online: <http://warrantyinfo.ea.com>

Automated Warranty Information: (650) 628-1900

EA Warranty Information

Online Self-Help Knowledgebase and Email – You can access our Self-Help site online and browse through our extensive knowledgebase, or submit a question to our warranty department:

<http://techsupport.ea.com>

Automated Warranty Information – You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions:

(650) 628-1900

EA Warranty Mailing Address

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

NOTICE

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

TECHNICAL SUPPORT—If you need technical assistance with this product, call us at (650) 628-4322. **No hints or codes are available from (650) 628-4322.**

Technical Support Contact Info

Email and Website: <http://techsupport.ea.com>

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435

In **Australia**: For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM-8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

GoldenEye Rogue Agent Interactive Game (all source code, all other software components and certain audiovisual components only) © 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES and the EA GAMES logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GoldenEye Rogue Agent Interactive Game (certain audiovisual components) © 2005 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. James Bond, 007, James Bond Gun and Iris Logos and all other James Bond related properties © 1962-2005 Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. GoldenEye Rogue Agent is a trademark of Danjaq, LLC, and United Artists Corporation. ALL RIGHTS RESERVED. All other trademarks are the property of their respective owners.

Important Legal Information

Copying of any video game for any Nintendo system is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted. This video game is not designed for use with any unauthorized copying device or any unlicensed accessory. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Nintendo (and/or any Nintendo licensee or distributor) is not responsible for any damage or loss caused by the use of any such device. If use of such device causes your game to stop operating, disconnect the device carefully to avoid damage and resume normal game play. If your game ceases to operate and you have no device attached to it, please contact the game publisher's "Technical Support" or "Customer Service" department. The contents of this notice do not interfere with your statutory rights. This booklet and other printed materials accompanying this game are protected by domestic and international intellectual property laws.

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.



AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amuse avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

convulsions	tics oculaires ou musculaires	troubles de la vue
mouvements involontaires	perte de conscience	désorientation
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.



AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 22 cm d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures ou des dommages matériels.



AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.



AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peut causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

Le sceau officiel et la preuve que ce produit a été fabriqué ou sous licence de Nintendo. Recherchez toujours ce sceau lorsque vous achetez des consoles de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits de ce genre.

Nintendo interdit la vente et l'utilisation de produits qui ne portent pas le sceau officiel de Nintendo.



CE LOGICIEL NE FONCTIONNE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS^{MC}.



Jeu DS sans fil
unicartouche à
téléchargement

CE JEU VOUS PERMET DE JOUER DES MATCHS MULTIJOUEUR SANS FIL TÉLÉCHARGÉES À PARTIR D'UNE SEULE CARTOUCHE.



Jeu DS sans fil
multicartouche

CE JEU VOUS PERMET DE JOUER DES MATCHS MULTIJOUEUR SANS FIL LORSQUE CHAQUE APPAREIL DS CONTIENT UNE CARTOUCHE DE JEU.

ADOLESCENTS

TM



Violence

Cote du contenu selon l'ESRB www.esrb.org

SOUS LICENCE DE

Nintendo®

NINTENDO, NINTENDO DS ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2004 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

TABLE DES MATIÈRES

POUR COMMENCER.....	27
LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES.....	28
CONFIGURATION DU JEU.....	32
COMMENT JOUER	34
MODES DE JEU	39
GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS	44

Pour plus de détails sur ce jeu et sur d'autres jeux, visitez EA GAMES^{MD} sur le web à l'adresse www.eagames.com.

POUR COMMENCER NINTENDO DS^{MC}

1. Éteignez votre appareil Nintendo DS^{MC} en appuyant sur le bouton d'alimentation. Ne jamais insérer ni retirer une cartouche de jeu Nintendo DS lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez la cartouche de jeu *GoldenEye: Rogue Agent*^{MC} dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien la verrouiller.
3. Allumez l'appareil Nintendo DS en appuyant sur le bouton d'alimentation. L'écran des mentions légales s'affiche.
4. Lorsque l'écran titre apparaît, touchez l'écran tactile pour passer au menu principal.



Mise en garde - Utilisation du stylet

Pour éviter la fatigue et l'inconfort lors de l'utilisation du stylet, ne le tenez pas trop fort et ne l'appuyez pas fortement contre l'écran. Gardez vos doigts, votre main et votre bras détendus. Les mouvements continus sans trop de pression fonctionnent aussi bien que les nombreux mouvements courts à grande pression.

LISTE COMPLÈTE DES COMMANDES









REMARQUE : Les commandes de menu sont confirmées à l'aide de l'écran tactile.

COMMANDES DE JEU

Il existe deux types de configuration de commandes. L'écran tactile et les boutons. La configuration ci-dessous est la configuration par défaut. Vous pouvez modifier la configuration par le biais du menu Options (voir p. 33).

CONFIGURATION ÉCRAN TACTILE

ACTION	POUCE	STYLET NINTENDO DS
Se déplacer	+Croix directionnelle  ou bouton X /bouton B	+Croix directionnelle  ou bouton X /bouton B
Zigzaguer	+Croix directionnelle  ou bouton A /bouton Y	+Croix directionnelle  ou bouton A /bouton Y
Tourner à gauche/droite	Écran tactile 	Écran tactile 
Position accroupie/debout	+Croix directionnelle  deux fois ou bouton B deux fois	+Croix directionnelle  deux fois ou bouton B deux fois
Regarder vers le haut/bas	Écran tactile 	Écran tactile 
Gâchette de la main gauche/ Attaque corps à corps	Bouton L	Bouton L ou bouton R
Lancer une grenade	Bouton L	Toucher l'icône de l'arme de la main gauche à l'écran tactile
Activer la mire du tireur d'élite (arme à deux mains lorsque possible)	Bouton L ou toucher l'icône de la mire de l'arme de la main gauche à l'écran tactile	Toucher l'icône de la mire de l'arme de la main gauche à l'écran tactile
Gâchette de la main droite/ Attaque corps à corps	Bouton R	Bouton R ou bouton L
Ramasser l'arme de la main gauche/droite	Toucher l'arme gauche/droite à l'écran tactile	Toucher l'arme gauche/droite à l'écran tactile


Recharger	Toucher les indicateurs de niveau de munitions gauches/droits à l'écran tactile	Toucher les indicateurs de niveau de munitions gauches/droits à l'écran tactile
Laisser tomber l'arme	Toucher deux fois l'arme gauche/droite à l'écran tactile	Toucher deux fois l'arme gauche/droite à l'écran tactile
Activer un piège/Prendre un otage/Lancer l'otage (lorsque indiqué)	SELECT	SELECT
Activer les habiletés GoldenEye	Toucher l'icône d'habileté à l'écran tactile	Toucher l'icône d'habileté à l'écran tactile
Menu de pause	START	START

REMARQUE : Lorsque vous utilisez la configuration Stylet, vous pouvez personnaliser l'arme associée à chaque bouton. Pour ce faire, frappez les flèches au bas de l'écran tactile. Une flèche gauche permet de tirer à l'aide de l'arme de gauche, une flèche droite permet de tirer à l'aide de l'arme de droite et les deux flèches permettent de tirer des deux armes simultanément.

CONFIGURATION BOUTON

Choisissez d'utiliser les boutons de droite ou de gauche.

ACTION	BOUTONS DE GAUCHE	BOUTONS DE DROITE
Se déplacer	Bouton X /bouton B	+Croix directionnelle ↑
Zigzaguer	Bouton A /bouton Y	+Croix directionnelle ↔
Tourner à gauche/droite	+Croix directionnelle ↔	Bouton A /bouton Y
Position accroupie/debout	Bouton B deux fois	+Croix directionnelle ↓ deux fois

Regarder vers le haut/bas	+Croix directionnelle 	Bouton X /bouton B
Gâchette de la main gauche/ Lancer une grenade/ Attaque corps à corps	Bouton L	Bouton L
Activer la mire du tireur d'élite (arme à deux mains lorsque possible)	Bouton L	Bouton L
Gâchette de la main droite/ Attaque corps à corps	Bouton R	Bouton R
Ramasser l'arme de la main gauche/droite	Toucher l'arme gauche/ droite à l'écran tactile	Toucher l'arme gauche/droite à l'écran tactile
Recharger	Toucher les indicateurs de niveau de munitions gauches/droits à l'écran tactile	Toucher les indicateurs de niveau de munitions gauches/ droits à l'écran tactile
Laisser tomber l'arme	Toucher deux fois l'arme gauche/droite à l'écran tactile	Toucher deux fois l'arme gauche/ droite à l'écran tactile
Activer un piège/Prendre un otage/Lancer l'otage (lorsque indiqué)	SELECT	SELECT
Activer les habiletés GoldenEye	Toucher l'icône d'habileté à l'écran tactile	Toucher l'icône d'habileté à l'écran tactile
Menu de pause	START	START

REMARQUE : Vous pouvez modifier la configuration des commandes en cours de jeu en modes multcartouche et unicartouche en frappant les boutons à une lettre dans la partie supérieure de l'écran tactile (T = Thumb (pouce), S = Stylet, L = Left (gauche) et R = Right (droite)).

CONFIGURATION DU JEU

À l'écran titre, utilisez le stylet de la Nintendo DS pour sélectionner TOUCH HERE TO START afin de passer au menu principal.

MENU PRINCIPAL

CAMPAIGN

(CAMPAGNE)

Grimpez les échelons de monde infernal de Bond et devenez l'ultime méchant en réussissant chaque mission. Chaque mission subséquente est déverrouillée une fois que vous réussissez la mission précédente. Entre deux missions, testez votre nouvelle amélioration GoldenEye dans une des arènes d'entraînement visuel de Scaramanga. Plus vous réussissez de missions, plus vous déverrouillez d'arènes.

VIRTUAL TRAINING

(ENTRAÎNEMENT VISUEL)

Aiguiser vos habiletés mortelles à tout moment dans une des arènes d'entraînement visuel de Scaramanga. Jouez seul et testez vos habiletés contre des incarnations virtuelles des pires ennemis de James Bond ou mettez au défi jusqu'à sept de vos amis dans le cadre de combats sans fil (voir p. 40). Au fur que vous faites des progrès en mode Campaign, de nouvelles arènes d'entraînement visuel sont déverrouillées.

OPTIONS

Personnalisez les options sonores et de commande dans *GoldenEye : Rogue Agent*^{MC}.

- ⊙ Pour commencer une partie en mode Campaign (p. 39), utilisez le stylet pour sélectionner CAMPAIGN à l'écran tactile.
- ⊙ Pour commencer une partie en mode Virtual Training (p. 40), utilisez le stylet pour sélectionner VIRTUAL TRAINING à l'écran tactile.


OPTIONS

© Pour accéder au menu Options, sélectionnez OPTIONS à partir du menu principal ou appuyez sur **START** en cours de jeu et sélectionnez OPTIONS.

REMARQUE : Les options par défaut apparaissent en **gras**.

© Pour régler le volume de la musique et des effets sonores, glissez votre stylet sur la barre de VOLUME à l'écran tactile.

© Pour régler la luminosité, utilisez le stylet pour choisir **ON** ou OFF.

© Sélectionnez CONTROLS pour balancer entre la configuration de commandes **THUMB (pouce)**, LEFT BUTTON (bouton gauche), RIGHT BUTTON (bouton droit) ou STYLUS (stylet), inversez les commandes de l'axe vertical (appuyer sur la **+**croix directionnelle  pour regarder vers le bas), activez/**désactivez** la visée automatique (verrouille automatiquement votre arme sur la cible la plus proche) et le niveau (stabilise votre point de vue) ou réglez la sensibilité au toucher.

© Pour confirmer vos changements, sélectionnez DONE.

COMMENT JOUER

Il faut garder son sang froid, viser juste et agir avec courage pour dominer le monde infernal de Bond. L'aide de quelques amis prêts à tout ne peut vous nuire.

ÉCRAN DE JEU

Indicateur de la
provenance des
dommages

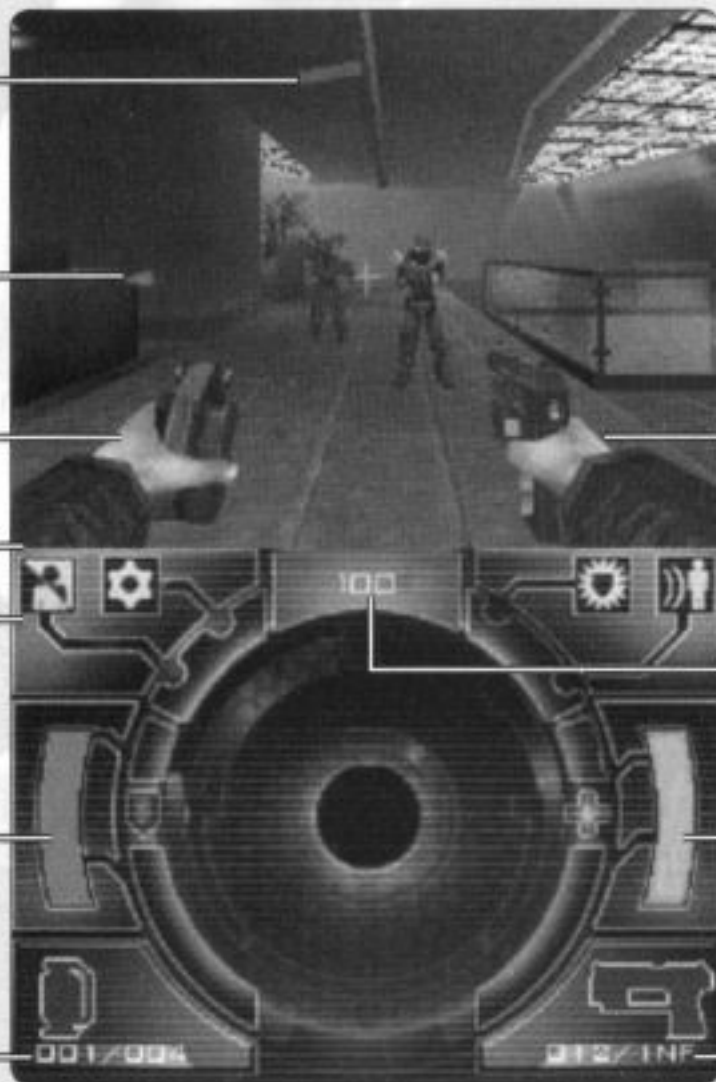
Indicateur
directionnel

Arme de la main
gauche

Menu GoldenEye

Armure

Munitions
restantes pour
la main gauche



Arme de la main
droite

Chrono de la charge
ultrapuissante

Santé

Munitions
restantes pour
la main droite

SANTÉ ET ARMURE

SANTÉ

Votre santé est représentée par l'indicateur vert courbé du côté droit de l'écran tactile.

- ⊙ Lorsqu'on vous tire dessus, un flash rouge apparaît à l'écran, vous indiquant que vous êtes touché. Lorsque vous êtes blessé, votre santé diminue. Si vous évitez d'être touché pendant quelques secondes, votre santé se rétablit.
- ⊙ L'indicateur devient rouge lorsque votre santé est basse. Si l'indicateur se vide complètement, vous êtes vaincu et vous devez recommencer la mission à partir d'un endroit déterminé.

ARMURE

Votre niveau d'armure est représenté par l'indicateur bleu courbé du côté gauche de l'écran tactile.

- ⊙ Pour rétablir votre niveau d'armure, procurez-vous des vestes anti-balles. Certains ennemis portent une veste anti-balles de rechange que vous pouvez saisir une fois que vous les avez éliminés.

CONSEIL : Tirez précisément pour éliminer les ennemis sans trop de dégâts et maximiser la valeur de leur armure. Plus vous tirez de balles, plus vous endommagez l'armure de l'ennemi. Des coups précis vous mériteront également des points Rogue Bonus (pour plus de détails voir p. 38).

MANIPULATION DES ARMES

En tant qu'agent cruel, vous portez votre arme de poing SPEC-9. Vous n'échapperez jamais cette arme légère et vous aurez toujours des munitions.

- ⊙ Vous pouvez récolter des armes supplémentaires au cours d'une mission, mais seuls les grenades Type-S Frag (dans votre main gauche) et le SPEC-9 (dans votre main droite) peuvent être rengainés. Lorsque vos mains sont vides, ces deux armes deviennent automatiquement vos armes actives. Lorsque vous récoltez une nouvelle arme, vous déposez automatiquement l'arme que vous utilisiez auparavant.
- ⊙ Certaines armes sont petites et peuvent être utilisées d'une seule main tandis que d'autres armes sont plus lourdes et doivent être utilisées à deux mains.
- ⊙ Si une arme à deux mains possède un viseur, activez cette fonction en touchant l'icône de mire de l'arme de la main gauche à l'écran tactile ou en appuyant sur le bouton **L** si vous utilisez la configuration Bouton.

MAIN DROITE

- ⊙ Pour utiliser l'arme qui se trouve dans votre main droite, appuyez sur le bouton **R**.
- ⊙ Pour récolter une nouvelle arme à l'aide de votre main droite, touchez l'indicateur d'arme de la main droite à l'écran tactile.
- ⊙ Si vous ne choisissez pas une arme pour votre main droite, votre arme de poing SPEC-9 deviendra automatiquement l'arme de cette main.

MAIN GAUCHE

- ⊙ Pour utiliser l'arme qui se trouve dans votre main gauche, appuyez sur le bouton **L**.
- ⊙ Vous pouvez lancer des grenades seulement si aucune arme se trouve dans votre main gauche.
- ⊙ Pour récolter une nouvelle arme à l'aide de votre main gauche, touchez l'indicateur d'arme de la main gauche à l'écran tactile.

COMBATS CORPS À CORPS

- ⊙ Parfois il est mieux de vous servir de vos mains dans les combats rapprochés.
- ⊙ Les attaques rapprochées endommagent directement la santé de l'ennemi.
- ⊙ Pour attaquer l'ennemi avec vos poings, appuyez sur le bouton **R** ou le bouton **L** pour frapper votre adversaire jusqu'à ce qu'il soit assommé (normalement un ou deux coups). Une fois qu'il est assommé, appuyez de nouveau sur le bouton **R** ou le bouton **L** pour le mettre KO.

CONSEIL : Les ennemis bien protégés peuvent survivre à un bon nombre d'attaques rapprochées avant d'être assommés. Lorsque vous vous trouvez près d'un tel ennemi, sortez de la portée du combat corps à corps et utilisez vos armes.

LA PRISE D'OTAGES

Lorsqu'il est difficile de vous cacher, utilisez des ennemis comme bouclier humain afin de vous protéger efficacement et éliminer vos ennemis.

- ⊙ Pour prendre un otage, approchez-vous de l'ennemi, puis appuyez sur le bouton **R** ou le bouton **L** pour l'immobiliser à l'aide d'une attaque corps à corps. Ensuite, appuyez sur **SELECT** pour prendre l'ennemi assommé en otage.
- ⊙ Vous pouvez lancer des otages en appuyant sur **SELECT**.

UTILISATION DE PIÈGES

Pièges – Objets environnants qui peuvent servir à vaincre l'ennemi. Ces objets se trouvent un peu partout dans le jeu.

© Lorsqu'on vous le demande, appuyez sur **SELECT** pour activer un piège.

CONSEIL : Soyez prudent près des pièges. Vos ennemis peuvent décider de les utiliser contre vous.

UTILISATION DU GOLDENEYE

Vous pouvez améliorer votre GoldenEye en lui ajoutant l'habileté de vous protéger des coups de feu, de voir à travers les murs, etc. Au cours de votre progression en mode Campaign, de nouvelles améliorations de l'habileté GoldenEye vous sont octroyées par Francisco Scaramanga.



© Pour utiliser votre GoldenEye, sélectionnez une habileté GoldenEye de l'écran tactile.

AMÉLIORATIONS DU GOLDENEYE

MRI VISION

(VISION IRM)

Détectez la présence d'un ennemi à travers les murs et d'autres obstacles.

EM HACK

MAGNETIC

POLARITY SHIELD

(PROTECTION DE

POLARITÉ MAGNÉTIQUE)

Sabotez des armes et de l'électronique télécommandée.

Déviez des balles et d'autres attaques ou déchargez dans les attaques rapprochées.

MAGNETIC

INDUCTION FIELD

(CHAMP D'INDUCTION

MAGNÉTIQUE)

Lancez vos ennemis vers leur destin en appuyant sur **SELECT**.

POINTAGE ROGUE

À la fin de chaque mission, votre performance est évaluée. Votre pointage Rogue est la somme des ennemis éliminés et des bonis.

Vous pouvez améliorer votre pointage en vous méritant des bonis dans les secteurs suivants.

PRÉCISION

DIFFICULTÉ

ROGUE

Obtenus en raison d'un haut pourcentage de précision.

Boni accordé lorsque vous choisissez un niveau de difficulté élevé.

Ces boni sont accordés lorsque vous éliminez des ennemis de façon particulièrement cruelle ou créative, lorsque vos tirs sont précis, lorsque vous assommez un ennemi en combat corps à corps ou lorsque vous vous servez d'un piège pour vaincre un ennemi.

MENU DE PAUSE

⊙ Pour interrompre le jeu, appuyez sur **START**.

⊙ À partir du menu de pause, vous pouvez lire les objectifs de la mission, régler des options, recommencer la mission ou quitter le jeu et retourner au menu principal.

MODES DE JEU

CAMPAIGN (CAMPAGNE)

Réussissez six missions internationales de démolition et de vengeance afin de dominer le monde infernal de Bond.

REMARQUE : Tous les personnages, les arènes d'entraînement virtuel et les armes que vous déverrouillez en mode Campaign sont automatiquement sauvegardés et vous sont offerts chaque fois que vous rejouez.

Pour commencer une nouvelle partie en mode Campaign :

1. Utilisez le stylet pour sélectionner CAMPAIGN à partir du menu principal.
2. Sélectionnez NEW GAME.
3. Touchez un espace de sauvegarde—A, B ou C—pour le placer en surbrillance, puis touchez CREATE.
4. Sélectionnez le niveau de difficulté—EASY, NORMAL, HARD ou YOU ONLY LIVE ONCE (vous devez réussir la mission avec une seule vie à votre disposition).
5. Les objectifs de la mission sont affichés à l'écran tactile. L'écran supérieur affiche un dossier secret qui comprend des éléments clefs de la mission. Appuyez sur l'écran tactile pour commencer.

REMARQUE : Le mode You Only Live Once vous est offert que lorsque vous réussissez le jeu au niveau de difficulté Hard.

Pour charger une partie sauvegardée :

1. Utilisez le stylet pour sélectionner CAMPAIGN à partir du menu principal.
2. Sélectionnez LOAD GAME.
3. Touchez un espace de sauvegarde—A, B ou C—pour le placer en surbrillance, puis touchez LOAD.
4. Les objectifs de la mission sont affichés à l'écran tactile. L'écran supérieur affiche un dossier secret qui comprend des éléments clefs de la mission. Appuyez sur l'écran tactile pour commencer.

VIRTUAL TRAINING

(ENTRAÎNEMENT VIRTUEL)

Scaramanga a conçu le mode Virtual Training pour vous aider à perfectionner vos habiletés GoldenEye. Affrontez des incarnations virtuelles des pires ennemis de Bond dans des lieux familiers du monde infernal de Bond et voyez comment vous performez. Choisissez de jouer seul ou mettez des amis au défi à l'aide de la communication DS sans fil.

SINGLE PLAYER (SOLO)

Le mode Single Player Virtual Training vous permet d'affronter des ennemis contrôlés par ordinateur dans le cadre d'un jeu d'arène.

Pour commencer un match en mode Single Player Virtual Training :

1. Utilisez le stylet pour sélectionner SINGLE PLAYER à partir du menu Virtual Training. Le menu Single Player Skirmish apparaît.
2. Utilisez le stylet pour sélectionner une des arènes offertes, la configuration de vos armes et votre ennemi.
- ⊙ Les personnages, les armes et les arènes que vous ne pouvez choisir sont indiqués par un cadenas. Déverrouillez-les en jouant les missions CAMPAIGN à divers niveaux de difficulté.
- ⊙ Pour régler les règles du jeu, déterminez une limite de temps, choisissez le nombre d'éliminations requises et sélectionnez SETUP.
3. Utilisez le stylet pour sélectionner START. Le jeu commence.

Vous pouvez modifier les règles de certains jeux Virtual Training en sélectionnant SETUP et en défilant les options suivantes sous Rules.

NORMAL

Un jeu Virtual Training standard à un niveau de difficulté normal et aucune fonction GoldenEye.

GOLDEN GUN

Un fusil en or se cache dans le jeu.

YOU ONLY LIVE TWICE

Vous n'avez que deux vies.

LICENCE TO KILL

Chaque arme élimine l'ennemi d'un seul coup.

MRI ONLY

Vous possédez une arme de poing Spec-9 (avec un chargeur supplémentaire) et des pouvoirs GoldenEye IRM. Vos ennemis peuvent vous éliminer d'un seul coup.

SHIELD ONLY

Commencez la partie avec une arme de poing Spec-9 et seule la protection de polarité magnétique.

EM HACK ONLY

Commencez la partie avec une arme de poing Spec-9 et seule l'habileté GoldenEye EM Hack.

MAG FIELD ONLY

Commencez la partie avec une arme de poing Spec-9 et seul le champ d'induction magnétique.

GOLDENEYE

Tous les pouvoirs GoldenEye vous sont offerts.

JEU MULTICARTOUCHE (MULTIJOUEUR)

Jouez contre 1, 2, ou trois de vos amis dans les arènes d'entraînement virtuel de Scaramanga à l'aide de la communication sans fil de la Nintendo DS. Chaque joueur doit posséder une cartouche de jeu *GoldenEye : Rogue Agent* pour Nintendo DS afin de participer au mode de jeu Multi-Card Play.

Pour héberger une partie multicartouche :

1. Utilisez le stylet pour sélectionner MULTI-CARD PLAY à partir du menu Virtual Training.
2. Sélectionnez HOST GAME.
3. Choisissez un match TEAM SHOWDOWN, SHOWDOWN, TUG OF WAR ou DOMINATION.
4. Sélectionnez le personnage que vous voulez incarner et une arène déverrouillée.
(**REMARQUE :** Un match Tug-of-War peut seulement avoir lieu dans l'arène Transit Tunnel.)
- Ⓢ Pour régler les règles du jeu, déterminez une limite de temps, choisissez le nombre d'ennemis requis en modes Showdown et Team Showdown, puis sélectionnez SETUP.
5. L'écran supérieur affiche le portrait de votre personnage ainsi que trois portraits vides. Lorsque vos amis choisissez JOIN GAME, leurs personnages apparaissent dans les espaces vides. Une fois que tous vos amis sont présents, sélectionnez START GAME.

TEAM SHOWDOWN

Formez deux équipes. La première équipe à atteindre le nombre d'éliminations sélectionné gagne. (**REMARQUE :** L'hôte du match peut changer le nombre d'éliminations requises à l'écran Setup).

SHOWDOWN

Une match d'arène de style chacun pour soi où le premier joueur à attendre le nombre d'éliminations requises gagne.

TUG-OF-WAR

Cette arène est divisée en trois chambres. Votre base (rouge) est dans une chambre et la base de votre adversaire (bleue) se trouve à l'autre extrémité. Un rail part de votre base, traverse la chambre du centre et se rend à la chambre de votre adversaire. Dans la chambre du centre se trouve un train contenant une bombe. Au-dessus du rail se trouve une série d'interrupteurs qui ne s'activent que lorsque le train est dans cette chambre. Si vous frappez un interrupteur, le train roule vers la chambre de votre adversaire. Si votre adversaire frappe un interrupteur, le train roule vers votre chambre. Le premier joueur qui réussit à envoyer le train à la base de son adversaire trois fois gagne.

DOMINATION

Vous et votre ennemi commencez la partie avec 200 points chacun. Dans l'arène se trouvent des plaques de couleur, représentant la couleur de vos équipes. Si vous marchez sur une plaque, la plaque devient de votre couleur (rouge ou bleu). Lorsque vous augmentez le nombre de plaques qui sont de votre couleur, vos points diminuent. Si vous réussissez à réduire votre pointage à zéro, vous gagnez.

REMARQUE : Dans le cadre de matchs en équipes, l'hôte se joint automatiquement à l'équipe A. Le premier joueur qui se joint ensuite à la partie est placé dans l'équipe B. Si un troisième joueur se joint, il est placé dans l'équipe A et si un quatrième joueur se joint, il est placé dans l'équipe B.

Pour participer à une partie multijoueur :

1. Utilisez le stylet pour sélectionner MULTI-CARD PLAY à partir du menu Virtual Training.
2. Sélectionnez JOIN GAME.
3. Choisissez le personnage que vous désirez incarner.
4. L'écran inférieur affiche les parties multijoueur sans fil qui vous sont offertes. Touchez le nom de la partie désirée puis sélectionnez JOIN GAME. Le jeu commence.

REMARQUE : *GoldenEye: Rogue Agent* utilise le nom de chaque Nintendo DS^{MC} pour identifier les parties offertes ou identifier les joueurs en cours de parties multijoueur.

JEU UNICARTOUCHE (MULTIJOUEUR)

Jouez un jeu du mode Virtual Training avec jusqu'à sept amis par le biais de la communication sans fil de la Nintendo DS^{MC}. Seul l'hôte de la partie doit posséder une cartouche de jeu *GoldenEye: Rogue Agent* pour Nintendo DS afin de permettre à tous de participer au mode de jeu Single-Card Play. Il s'agit d'un combat à mort sans règlements. L'agent le plus sournois et le plus rapide qui réussit à atteindre le plus grand nombre d'éliminations avant que le temps ne soit écoulé gagne.

Pour héberger une partie unicartouche :

1. Utilisez le stylet pour sélectionner SINGLE-CARD PLAY à partir du menu Virtual Training.
2. Votre DS trouve automatiquement d'autres joueurs qui cherchent un match à jouer. Les joueurs trouvés sont affichés à l'écran supérieur.
3. Sélectionnez START GAME une fois que tous vos amis ont établi une connexion afin de transmettre le niveau à vos amis par le biais de la communication sans fil.
4. Une fois que le téléchargement est terminé, le match commence.

REMARQUE : La transmission de données aux autres joueurs peut prendre quelques minutes. Gardez tous les appareils Nintendo DS à proximité pour assurer une forte connexion.

Voici comment vos amis peuvent participer à votre match unicartouche :

1. Chaque ami éteint sa Nintendo DS^{MC} et la rallume.
2. Lorsque l'horloge apparaît à l'écran supérieur, chaque ami touche l'icône « DS Download Play » à l'écran tactile.
3. Le niveau du jeu unicartouche est maintenant envoyé de votre jeu *GoldenEye: Rogue Agent* à chaque ami qui se trouve à proximité. Ceci requiert quelques minutes alors soyez patient.
4. Le jeu commence lorsque l'hôte de la partie sélectionne START GAME.

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

GARANTIE LIMITÉE D'ELECTRONIC ARTS

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si le défaut du produit résulte d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

RETOURS APRÈS LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Si le support d'enregistrement a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

En ligne : <http://warrantyinfo.ea.com>

Message enregistré portant sur la garantie : (650) 628-1900

Informations sur la garantie de EA

Base de connaissances d'auto-assistance en ligne et courriel – Vous pouvez accéder à notre site d'auto-assistance en ligne et parcourir notre base de connaissances élaborée ou soumettre une question au service des garanties :

<http://techsupport.ea.com>

Message enregistré portant sur la garantie – Notre système de message automatisé vous est offert 24 heures par jour afin de répondre à toute question concernant la garantie :

(650) 628-1900

Adresse postale du service de garantie de EA

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

ASSISTANCE TECHNIQUE—Si vous avez besoin d'assistance sur ce produit, appelez-nous au (650) 628-4322. **Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.**

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et site web : fr-support@ea.com (en français), <http://techsupport.ea.com> (en anglais)

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En Australie :

Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

Au Royaume-Uni :

Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Téléphone : (0870) 2432435

En Australie : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95\$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

GoldenEye Rogue Agent Interactive Game (tous les codes d'objets, tous les autres composants logiciel et certains composants audiovisuels seulement) © 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA GAMES et le logo de EA GAMES sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. GoldenEye Rogue Agent Interactive Game (certains composants audiovisuels) © 2005 Danjaq, LLC, et United Artists Corporation. James Bond, 007, le fusil de James Bond, les logos Iris et les autres propriétés connexes de James Bond © 1962-2005 Danjaq, LLC, et United Artists Corporation. GoldenEye Rogue Agent est une marque de commerce de Danjaq, LLC et United Artists Corporation. TOUS DROITS RÉSERVÉS. Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

RENSEIGNEMENTS LÉGAUX IMPORTANTS

La copie de jeux vidéo pour tous les appareils de Nintendo est un acte illégal et strictement interdit par les lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle. Les copies de secours ou d'archives ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de votre logiciel. Les contrevenants seront poursuivis en justice. Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour son utilisation avec des mécanismes de copie non autorisés, ni des accessoires non brevetés. L'utilisation de tels mécanismes annulera votre garantie de produit Nintendo. Nintendo (et/ou tout distributeur ou agent autorisé de Nintendo) n'est pas responsable de dommages ou perte causés par l'utilisation de tels mécanismes. Si l'utilisation d'un tel mécanisme causait le bris de votre logiciel, débranchez soigneusement l'appareil pour éviter tout dommage et initiez de nouveau le mode normal de jeu. Si vous n'utilisez pas ce type de mécanisme et que votre appareil cesse de fonctionner, veuillez contacter le Service à la clientèle ou de soutien technique de l'éditeur du jeu. Le contenu du présent avertissement n'interfère pas avec vos droits légaux. Le présent manuel et tout autre document imprimé accompagnant ce logiciel sont également protégés au terme des lois nationales et internationales sur la propriété intellectuelle.



Proof of Purchase/Preuve d'achat

GoldenEye: Rogue Agent™

1496705



0 14633 14967 8

Electronic Arts
209 Redwood Shores Parkway
Redwood City, CA 94065
PRINTED IN USA
1496705